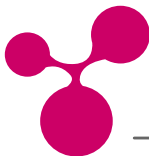


Technische Universität Dresden – Fakultät Informatik
Professur für Multimedialechnik, Privat-Dozentur für Angewandte Informatik

Prof. Dr.-Ing. Klaus Meißner
PD Dr.-Ing. habil. Martin Engelen
(Hrsg.)



GENeME '08

GEMEINSCHAFTEN IN NEUEN MEDIEN

an der
Fakultät Informatik der Technischen Universität Dresden

mit Unterstützung der

GI-Regionalgruppe Dresden
Initiative D21 e.V.
Kontext E GmbH, Dresden
Medienzentrum der TU Dresden
SALT Solutions GmbH, Dresden
SAP Research CEC Dresden
Saxonia Systems AG, Dresden
T-Systems Multimedia Solutions GmbH
3m5. Media GmbH, Dresden

am 01. und 02. Oktober 2008 in Dresden
<http://www-mmt.inf.tu-dresden.de/geneme/>
geneme@mail-mmt.inf.tu-dresden.de

E E-Learning / Wissensmanagement

E.1 Skizzenblog: Kollaboratives Skizzieren im Web als informelles Lernangebot

Jan-Henning Raff

Technische Universität Dresden, Medienzentrum

Abstract

Skizzen spielen im Designprozess als Denkwerkzeuge und Kommunikationsmittel eine wichtige Rolle. Im professionellen Designdiskurs im Social Web sind sie jedoch kaum sichtbar. Der vorgestellte Skizzenblog könnte die visuelle Diskussionskultur unter Designern befördern, indem er die Technik des Bloggens auf das Skizzieren überträgt.

1 Die Rolle von Skizzen im Designprozess

1.1 Skizzen als Denkwerkzeuge

Donald A. Schön beschreibt den Prozess des Skizzierens als Konversation des Designers mit der Zeichnung [Sc83]. Skizzieren ist nicht als Abbilden von Vorstellungen und Ideen des Designers zu verstehen, sondern als Interaktion zwischen der entstehenden Realität der Skizze und den sich darauf beziehenden Gedanken.

Das Skizzieren zielt folglich nicht auf ein konkretes Resultat – den Entwurf –, sondern ist Ausgangspunkt weitergehender Ideen, die wiederum skizzierend geprüft werden usw. usf. Jeder Fortschritt innerhalb einer Skizze kann neue Vorstellungen und Ideen hervorrufen. Dies unterstreicht den methodischen – werkzeugmäßigen – Charakter von Skizzen. Sie sind keine Materialisierung von Konzepten, sondern deren Durchgangsstation.

Der Werkzeugcharakter erklärt auch, wieso fertige Skizzen für Außenstehende oft wenig Aussagekraft besitzen, wenngleich sie dem skizzierenden Designer als wichtige Wendepunkte gedient haben können. Außerdem ist die zeichnerische Ausführung dem interaktiven Moment offenbar untergeordnet [ML06], weshalb das Skizzieren nicht nur Designern mit zeichnerischem Geschick vorbehalten ist.

Skizzen sind insofern Dokumente der Arbeit des Designers – sie zeigen die unsteten Bewegungen im Designprozess, die gleichzeitig eine eigene Strenge besitzen. Es äußert sich hier das individuelle episodische Wissen, das die Arbeit des Designers stärker bestimmt als sein theoretisches Wissen [La99]. Aus demselben Grund fungieren Skizzen aber auch selten als Dokumentation des Designprozesses – sie bleiben erklärungsbedürftig. Nachdem sie ihren Zweck als Werkzeug erfüllt haben verschwinden sie aus dem Designprozess.

1.2 Skizzen als Kommunikationsmittel

Skizzen werden nicht nur vom einzelnen Designer als Denkwerkzeuge verwendet. Sie tauchen auch in der Kommunikation zwischen Designern, sowie zwischen Designern und Nicht-Designern auf. Hier lassen sich zwei Verwendungen unterscheiden. Einerseits dienen Skizzen als Werkzeug – wie oben beschrieben – um in einer Gruppe Designprobleme kollaborativ zu erörtern. Andererseits tauchen Skizzen als „boundary objects“ [St90] in der Kooperation von Designern und Nicht-Designern auf.

Die kollaborative Ideenfindung mittels Skizzen findet meist in überschaubaren Teams statt. Das Skizzieren ist hier kein intimes Zwiegespräch zwischen Designer und Skizze, sondern ein kollektiver Akt.

Oft begleiten lautmalerische Äußerungen, die etwa Richtungen oder Aktionen andeuten sollen, die Ausführung der Skizze. Das Zusammenspiel von mentalen Bildern, Zeichen und Formen, sowie mündlichen Äußerungen schafft einen Vorstellungsraum, der über das in der Skizze dargestellte hinausreicht.

Skizzen tauchen außerdem als „boundary object“ bei der Kooperation zwischen Designern und Nicht-Designern auf – hier allerdings in sehr viel informellerem Sinne. Als visuelle Erläuterungen, die wortreiche Erklärungen ersetzen, unterstützen sie die Kommunikation. Solche Skizzen werden nicht nur als statische Darstellung benutzt, sondern werden interaktiv, wenn sie als Grundlage für Zeigegesten dienen. Oft ist bereits die Verfertigung der Skizze begleitet von solchen Gesten, die verbal oder mit lautmalerisch unterstützt werden („Hier haben wir...“, „... und dann hier...“, „Zack!“, „Ssst“).

Auch hier ist nicht die Skizze selber Ziel, sondern dient als Unterlage, die die verschiedenen Vorstellungen der Kommunizierenden vermittelt.

2 Die Bedeutung von Skizzen im Interaktionsdesign

Skizzen werden auch beim Design von digitalen Artefakten weiterhin verwendet. Sie sind offenbar nicht nur Werkzeuge im klassischen Design.

Im Interaktionsdesign, das durch die Durchsetzung des Internets als Kommunikationsmedium an Bedeutung gewonnen hat, ist der Designer gefordert seine Entscheidungen im arbeitsteiligen Zusammenhang zu kommunizieren, zu diskutieren und zu begründen. Resultate aus dem Forschungsfeld der Mensch-Computer-Interaktion gehören z. B. in Form von Mainstream-Usability – wie etwa [Kr02] – zum Wissen des Interaktionsdesigners.

Mit diesen Erkenntnissen, die einen benutzerzentrierten Designprozess propagieren, gehen Methoden des Entwurfs einher, die auf Skizzen zurückgreifen, wie etwa das Erstellen von „Low-Fidelity“ Papier-Prototypen. Diese Methoden erleichtern den frühen Einstieg des Designers in den Entwicklungsprozess. Die frühe Beteiligung von Designern im Produktentwicklungsprozess soll sicherstellen, dass ihre Kreativität und Innovativität ausgenutzt wird, und nicht erst am Ende dieses Prozesses als „Styling“ verkommt [Bu07].

3 Die Skizze in der Designausbildung und beim informellen Lernen

In der Hochschulausbildung sind Skizzen ein propagiertes Mittel, einen Entwurf herauszuarbeiten. So ist es bei Präsentationen üblich, dass der Designprozess mittels entstandener Skizzen erläutert wird. Dies ist insofern verständlich, als in der Ausbildung der Weg zum Ziel unbedingt interessieren muss.

Dem Interaktionsdesigner ermöglicht die Ausbildung den Eintritt in den Beruf. Darüber hinaus muss er sich in der Ausübung seines Berufes beständig mit neuen Technologien und deren Möglichkeiten auseinandersetzen, für die es noch keine vorgezeichnete oder erlernte Designmethodik gibt.

Der Bedarf zum informellen Lernen bleibt bei Designern deshalb groß. Die Bereitschaft dazu zeigt sich in der regen Beteiligung an Design-Blogs, dem großen Angebot an Tutorials usw., die oft frei verfügbar sind. Überhaupt macht die Zugänglichkeit des Internets eine Fülle von Designlösungen sichtbar, die einen nicht zu unterschätzenden Einfluss auf die sich so bildende, imaginäre Community of Practice hat.

Die existierenden Blogs und Portfolioseiten von Designern im Web eignen sich allerdings nur bedingt als informelle Lernangebote, wenn sie lediglich Designlösungen vorstellen, ohne dass deren Entstehung erklärt bzw. gezeigt wird. Jene müsste rekonstruiert werden, was mangels Material nicht gelingen kann. Selten stellen Designer in ihren Portfolios Designprozesse vor; noch weniger zeigen sie Skizzen aus der Entstehungszeit.

Nichtsdestotrotz gibt es eine lebendige Diskussionskultur unter Designern im Web. In Design-Blogs etwa werden Werke von anderen Designern vorgestellt und kommentiert. Oft geraten Designer hier in die „Unmittelbarkeitsfalle“, die eigentlich Nicht-Designern vorbehalten ist: Fertige Designprodukte werden – ohne Kenntnis des Prozesses – mit eigenen Vorstellungen konfrontiert, und auf dieser ungenügenden Grundlage beurteilt. Auch werden oft Designlösungen allein aufgrund ihrer Oberflächenattribute unkritisch gelobt bzw. verurteilt. Regelmäßig reißen dann die Diskussionsfäden mit solchen Meldungen ab:

„Diese allgemeine Engstirnigkeit hier und in anderen Foren gegenüber den Arbeiten bekannter Agenturen geht mir ehrlich gesagt ein wenig auf die Nerven. Wenn Ihr das alle besser könnt, warum ist die aktuelle große Kampagne XY dann nicht von Euch [...]?“ *[@Fo]*

4 Kollaboratives Skizzieren im Web – der Skizzenblog

Aus dieser unbefriedigenden Lage haben wir den Bedarf nach einem Online-Angebot abgeleitet, das die Design-Diskussionskultur bereichern könnte. Folgende Anforderungen haben wir gestellt:

- Eine Diskussion unter Designern soll weniger mittels Texten, sondern vor allem mit den visuellen Mitteln, die auch ihre Tätigkeit bestimmen, geführt werden.
- Das Angebot soll die Bedeutung von Skizzen im Designprozess sichtbar machen.
- Eine Diskussion soll nicht retrospektiv von einer geschaffenen Designleistung ausgehen, sondern prospektiv Lösungen zu einem gegebenen Designproblem entwickeln.
- Das Angebot soll frei zugänglich sein, um die Schwelle, einen Beitrag einzubringen, niedrig zu halten.

Als Lösung schlagen wir den „Skizzenblog“ – <http://www.skizzenblog.net> [[@Sk](#)] – vor, der es ermöglicht, mittels Skizzen kollaborativ Probleme des (Interaktions-)designs zu diskutieren.

Ein initiierte Skizze, die wir als Beitrag („Post“) publizieren, gibt ein Thema vor (ebenso können andere Nutzer Themen vorschlagen). Diese, das Thema eingrenzende Skizze kann, wie bei einem textbasierten Blog kommentiert werden – allerdings nicht in Textform, sondern mit einer annotierten, überarbeiteten oder neuen Skizze. Es ist in der Tat gar nicht vorgesehen, dass Textbeiträge, es sei denn sie befinden sich auf der Skizze selbst, geschrieben werden.

Ein Skizzen-Kommentar wird sofort publiziert und bildet den Ausgangspunkt für weitere Skizzen. Somit sind, entgegen einem gängigen Blog, Beiträge und Kommentare prinzipiell gleichberechtigt – sie bekommen daher ebensoviel Fläche zur Verfügung gestellt. Formelle Anforderungen an einen Beitrag gibt es nicht. Wird ein neues Skizzen-Thema eröffnet, wird das zuletzt diskutierte in das Archiv geschoben, wo es weiterhin kommentiert werden kann. Abbildung 1 zeigt eine Seite des Skizzenblogs mit drei Beiträgen zum Thema „tabs“. Am Fuße finden sich Eingabefelder für einen weiteren Beitrag.

Ziel einer Skizzenblog-Diskussion ist keine Designlösung, sondern der Prozess selbst. Es soll darum gehen, skizzierend gängige Design-Metaphern nachzuvollziehen, Konventionen zu prüfen, Patterns zu finden usw. usf. Nach einer gewissen Laufzeit soll so ein Archiv von Skizzen entstehen, die dem Designer als Ausgangspunkte für seine Arbeit dienen können.

Der Skizzenblog ist eine Modifikation der Blog-Software „Wordpress“ [[@Wo](#)]. Statt dem Kommentieren mittels Text wurde das Angeben einer Bild-URL ermöglicht, die auf die beigetragene Skizze verweist, die im Skizzenblog zur Darstellung kommt.

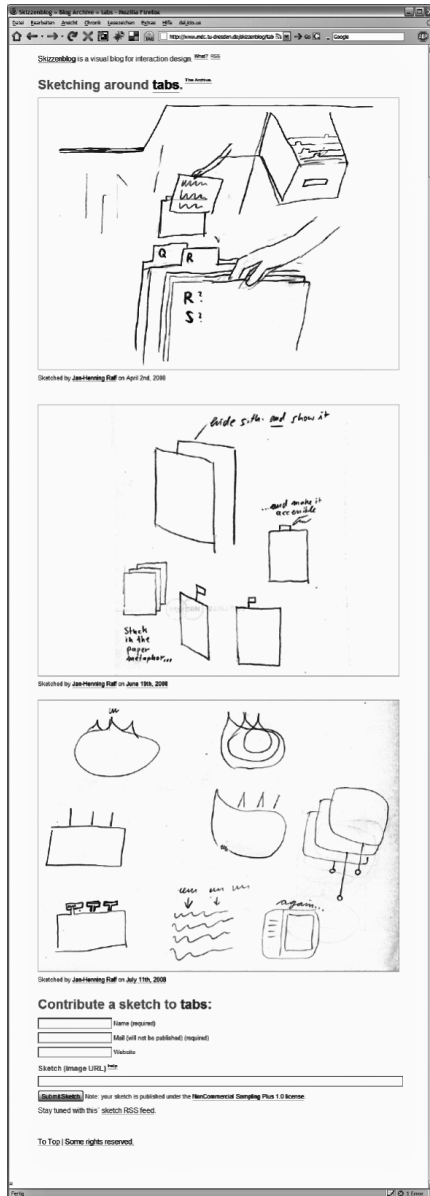


Abbildung 1

5 Ausblick

Während die oben dargelegten Verwendungen von Skizzen als Denkwerkzeug und Kommunikationsmittel in klar umgrenzten Szenarien stattfinden, ist das kollaborative Skizzieren im Skizzenblog ungebundener. Allerdings fehlt die Unmittelbarkeit der geregelten Szenarien, die vor allem in der direkten Kommunikation der Beteiligten liegt. Auch die unmittelbar von der Skizze ausgehende Interaktion an der selben entfällt.

Die Unmittelbarkeit ließe sich durch das audio-visuelle Aufzeichnen des Skizziervorganges – etwa als „Skechcast“ [@Sc] – sicherlich wieder einholen. Allerdings würde durch die Aneinanderreihung von Filmen der Überblick über den Fortschritt des verteilten Skizzierens *zwischen* den verschiedenen Beteiligten verloren gehen.

Literatur

- [Bu07] Buxton, Bill: Sketching User Experiences: Getting the Design Right and the Right Design. Morgan Kaufmann, 2007.
- [@Fo] Fontblog. URL: <http://www.fontblog.de/reclam-verlag-startet-literaturdoener> (Zugriff 13.05.2008)
- [Kr02] Krug, Steve: Don't Make Me Think! Verl. Moderne Industrie, Bonn, 2002.
- [La99] Lawson, Bryan: How Designers Think. Architectural Press, Oxford, 1999
- [ML06] Menezes, Alexandre; Lawson, Bryan: How Designers Perceive Sketches. In: Design Studies 27 (2006) Nr. 5, S. 571-585
- [Sc83] Schön, Donald A.: The Reflective Practitioner. Basic Books, New York, 1983.
- [@Sc] Sketchcast. URL: <http://sketchcast.com> (Zugriff 13.05.2008)
- [@Sk] Skizzenblog. URL: <http://www.skizzenblog.net> (Zugriff 13.05.2008)
- [St90] Star, Susan L.: The Structure of Ill-Structured Solutions: Boundary Objects and Heterogeneous Distributed Problem Solving. In: (Huhns, M. Hrsg.) Distributed Artificial Intelligence (Vol. 2), Morgan Kaufmann, New York, 1990; S. 37-54
- [@Wo] Wordpress. URL: <http://wordpress.org> (Zugriff 13.05.2008)